

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak MI Dengan Media Permainan Tradisional Di Kampung Main Mojopahit

Misbahur Khoir

STITNU Al Hikmah Mojokerto

Email: misbakhul.4141choir@gmail.com

Abstrak

Penelitian pendampingan ini bertujuan untuk meneliti strategi dalam menghidupkan motivasi belajar siswa demi menjaga keberlangsungan pendidikan dalam kebijakan Study From Home (SFH) pada masa pandemi COVID-19. Peneliti menggunakan jenis pendekatan penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV MI Amiruddin dan warga sekitar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi mendalam serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk strategi yang digunakan untuk menghidupkan motivasi belajar siswa dalam kebijakan SFH di tengah wabah COVID-19 berupa media permainan tradisional terbukti dapat menghidupkan motivasi belajar siswa. Hambatan yang ditemui guru yaitu berkenaan dengan aspek orang tua peserta didik, dan sarana pembelajaran. Manfaatnya berupa tumbuhnya motivasi belajar siswa, melatih kedisiplinan siswa, serta membantu meningkatkan kedekatan antara orangtua dan anak.

Kata Kunci: motivasi belajar; Permainan Tradisional; KAMAJO.

Abstract

This mentoring research aims to examine strategies for activating students' learning motivation in order to maintain the continuity of education in the Study From Home (SFH) policy during the COVID-19 pandemic. The researcher used a descriptive qualitative research approach with the research subject being the fourth grade students of MI Amiruddin and local residents. The data collection technique used is in-depth observation and documentation. The results showed that the form of strategy used to revive student learning motivation in the SFH policy in the midst of the COVID-19 outbreak in the form of traditional game media was proven to be able to revive

student learning motivation. The obstacles encountered by the teacher were related to aspects of the parents of students, and learning facilities. The benefits are in the form of growing student learning motivation, training student discipline, and helping to increase the closeness between parents and children.

Keywords: motivation to learn; Traditional game; KAMAJO.

PENDAHULUAN

Sejak akhir tahun 2019 dunia mulai digemparkan oleh adanya virus baru yang dikenal dengan sebutan Corona Virus Disease 2019 (COVID-19). Wabah penyakit tersebut menyebabkan kekhawatiran yang cukup tinggi, sebab belum ditemukan vaksinya. Virus yang berasal dari Negara China tersebut kemudian menyebar ke berbagai negara di dunia, termasuk Indonesia. Pada sekitar awal bulan Maret, virus ini mulai ditemukan di Indonesia. Dilansir dari laman *halodoc.com* pada Hari Senin Tanggal 2 Maret 2020 Presiden Jokowi membuat suatu pengumuman bahwa di Indonesia telah ditemukan dua pasien positif COVID-19. Sejak saat itu kasus wabah COVID-19 ini terus meningkat dan menyebar ke berbagai wilayah di Indonesia. Adanya wabah penyakit COVID-19 yang menyerang Indonesia ini memberikan dampak di berbagai sektor, mulai dari kesehatan, ekonomi, hingga pendidikan (Ibrahim, 2020). Hingga pada sekitar awal Bulan April pemerintah mengeluarkan kebijakan yang tertuang dalam Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2020 tentang Pedoman Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019, yang memberikan pembatasan dalam kegiatan keagamaan, sekolah, tempat kerja, tempat atau fasilitas umum, kegiatan sosial dan budaya, moda transportasi, serta kegiatan lainnya yang berkaitan dengan aspek pertahanan dan keamanan dengan beberapa persyaratan yang harus dipenuhi oleh wilayah-wilayah yang mengajukan PSBB.

Bentuk pelaksanaan PSBB dalam ranah pendidikan sesuai Permenkes RI No. 9 Tahun 2020 adalah dengan adanya peliburan sekolah yang mengganti proses belajar mengajar di sekolah dengan dilaksanakan di

rumah menggunakan media yang paling efektif. Pelaksanaan kebijakan tersebut dikenal oleh masyarakat umum dengan sebutan *Study From Home (SFH)*, dimana kegiatan pembelajaran dilakukan dengan sistem jarak jauh. Adanya kebijakan SFH tersebut memberikan tantangan baru bagi seluruh lembaga pendidikan. Tantangan tersebut sebab lembaga-lembaga belum pernah memiliki pengalaman menghadapi keadaan semacam ini sebelumnya. Kegiatan pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di sekolah dengan adanya kegiatan belajar tatap muka langsung antara pengajar dengan peserta didik, namun kini harus dilakukan secara jarak jauh melalui sistem jarak jauh. Dalam pelaksanaan SFH di tengah wabah COVID-19 ini tentu menuntut adanya kerjasama baik antara seluruh stakeholders yang terdiri dari pemerintah, orangtua, guru, dan sekolah (Syah, 2020:399-400). Pada awal dikeluarkannya kebijakan SFH ini belum ada panduan jelas dan rinci bagaimana setiap lembaga pendidikan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan sistem SFH ini. Dalam kebijakan PSBB pun hanya disebutkan bahwa kegiatan belajar mengajar di sekolah diganti dengan kegiatan belajar mengajar di rumah dengan media yang paling efektif. Banyak guru yang kebingungan menentukan bagaimana cara belajar yang tepat dengan sistem tersebut, agar meski dilakukan di rumah, proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

Membahas mengenai pendidikan, menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, jalur pendidikan yang ada di Indonesia terdiri dari pendidikan formal, nonformal, dan informal. Sedangkan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyyah (MI) termasuk kedalam pendidikan formal. Meskipun demikian, namun dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Madrasah Ibtidaiyyah (MI) merupakan jenjang pendidikan yang dianggap paling fundamental, sebab perkembangan anak pada masa berikutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai macam stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia ana-anak, dimana masa ini merupakan masa yang paling tepat untuk pemberian stimulasi-stimulasi tersebut agar anak dapat berkembang secara optimal. Sehingga dapat dipahami bahwa pendidikan sangatlah penting bagi anak untuk menunjang kehidupannya selanjutnya.

Tantangan dalam pelaksanaan SFH yang disebutkan sebelumnya tentu juga dihadapi oleh lembaga MI. Disamping mengalami kebingungan dalam beradaptasi dengan sistem pembelajaran SFH tersebut, para guru juga dituntut untuk menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran tetap terlaksana, baik kepada pengawas sekolah, para walimurid, peserta didik, maupun masyarakat sekitar pada umumnya. Sehingga, para guru tetap nampak menjalankan tugasnya dengan baik sebagai pendidik meski dalam kondisi di tengah wabah seperti ini. Hal tersebut sebagai suatu bentuk tanggungjawab atas tugas yang diberikan kepada guru selaku tenaga pendidik dan pengajar. Dalam kondisi seperti ini, kegiatan belajar mengajar harus tetap berjalan. Pemenuhan hak setiap anak bangsa atas pendidikan harus tetap terpenuhi, apapun yang terjadi. Oleh sebab itulah, guru sebagai penggerak roda pendidikan harus tetap menjalankan tugasnya dengan baik.

Tantangan lain yang dihadapi oleh lembaga MI dalam menerapkan kebijakan SFH adalah menghadapi karakteristik anak usia dini yang baru mulai memasuki dunia sekolah. Anak baru belajar bagaimana bersekolah dan masih beradaptasi dengan kehidupan sekolah. Selain itu, ada pula karakteristik anak usia dini yang masih sering moody, apalagi dalam hal belajar. Terkadang anak semangat bersekolah, kadang juga malas. Dapat dilihat bahwa motivasi belajar anak usia dini masih rendah dan masih membutuhkan bimbingan dan dorongan dari orang yang lebih tua, entah guru atau orangtua sebagai motivator atau penggeraknya. Oleh sebab itulah hal tersebut menjadi tantangan sendiri dalam hal motivasi belajar, apalagi melihat dalam kondisi penerapan kebijakan SFH yang kegiatan belajarnya dilakukan di rumah. Tanpa guru yang mendampingi serta teman-teman kelas yang biasanya menjadi teman belajar, tentu anak akan berkurang motivasi dan semangat belajarnya.

Adanya perubahan proses pembelajaran di tengah pandemi ini tentu menjadi suatu tantangan tersendiri bagi seluruh lembaga pendidikan. Damanik (2019:46–52) mengungkapkan dalam hasil penelitiannya yang dilakukan di sebuah sekolah tinggi swasta, bahwa lingkungan belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar. Lalu bagaimana jika lingkungan belajar berubah? Lingkungan belajar yang

tadinya berada di sekolah bersama guru dan teman-teman kelas, sekarang berubah hanya di rumah didampingi oleh orangtua. Tentu akan membutuhkan adaptasi serta menimbulkan dampak bagi peserta didik. Lingkungan belajar harus diciptakan sepositif mungkin setara dengan lingkungan sekolah, agar motivasi belajar siswa dapat tumbuh. Bila lingkungan sekolah berkualitas tercipta serta motivasi belajar siswa tinggi, maka akan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hasanah, 2015). Selain itu, motivasi belajar baik intrinsik maupun ekstrinsik harus dimiliki siswa karena memiliki kedudukan yang sangat penting agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai, serta agar adanya motivasi tersebut dapat memberikan semangat kepada siswa sehingga ia dapat mengetahui arah belajarnya (Emda, 2018:172–182). Dari pemaparan tersebut dapat dilihat betapa pentingnya motivasi belajar dalam suatu proses pembelajaran. Adanya motivasi belajar harus diupayakan ada dalam diri siswa, dan bila ada hambatan diusahakan pula untuk diminimalisir. Sehingga hasil yang ingin dicapai sebagai hasil dari pembelajaran dapat diperoleh secara maksimal.

Upaya pengembangan motivasi belajar anak diantaranya dapat dicapai melalui peran guru di dalam merancang permainan anak sebagai model kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran sebaiknya mengutamakan bermain sambil belajar, karena secara alamiah bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam dan dapat membantu dalam mengembangkan motivasi belajar. Guru memiliki peranan penting dalam membantu anak agar dapat membangun konsep dengan baik, sehingga secara komprehensif dapat mengembangkan motivasi belajar anak.

Salah satu bentuk permainan yang dapat dipergunakan adalah permainan anak tradisional. Permainan tradisional saat ini semakin dilupakan, khususnya bagi anak-anak yang tinggal di daerah perkotaan. Salah satu penyebabnya adalah semakin berkembangnya teknologi **gadget** yang lebih menyenangkan untuk dimainkan dibandingkan dengan permainan tradisional. Anak-anak lebih terfokus pada perkembangan teknologi permainan dibandingkan dengan permainan tradisional. Selain itu, di sekolah permainan tradisional anak juga sudah jarang dimainkan.

Sehingga semakin lama permainan tradisional anak semakin tidak dikenal oleh generasi muda.

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Kurniati (2011: 13) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta dapat menghargai orang lain.

Rogers & Sawyer's (Iswinarti, 2010:6) mengemukakan nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak yaitu: meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak, menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal, mengembangkan keterampilan sosial, dan merupakan wadah pengekspresian emosi yang baik bagi anak. Dalam pengembangan karakter, permainan tradisional juga telah terbukti dapat meningkatkan karakter yang positif. Cahyono (2011:2) mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang mampu membentuk karakter positif yaitu: permainan tradisional cenderung menggunakan fasilitas di lingkungan tanpa membelinya sehingga anak perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi untuk membuat alat permainan, permainan tradisional anak melibatkan pemain yang banyak sehingga menuntut kemampuan interaksi antar pemain di dalamnya, permainan tradisional memiliki pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dorongan untuk berprestasi, dan taat pada peraturan.

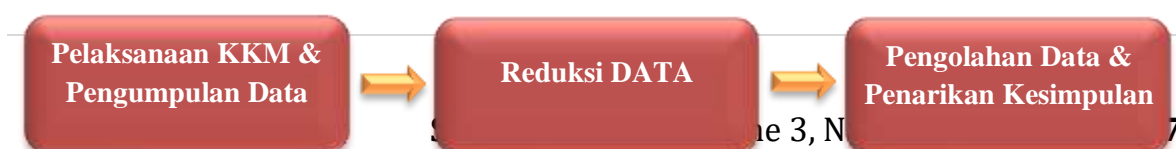
Beberapa alasan diatas menunjukkan bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar adalah dengan melakukan pendampingan menggunakan media permainan tradisional anak yang dilakukan di tempat terbuka seperti di Kampung Main Mojopahit (KAMAJO) Trowulan Mojokerto oleh mahasiswa Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) Kampus STITNU Al Hikmah Mojokerto. Secara istilah warga sekitar menyebut lokasi kamajo adalah "BERAN BLENDREN". Tepatnya di Dusun Blendren Desa Watesumpak Kecamatan Trowulan. Tempat ini resmi didirikan pada tanggal

20 November 2016 oleh salah satu kampus ternama di Mojokerto yaitu STITNU Al Hikmah Mojokerto yang diketuai oleh Dr Muhsinin, M.Si dan bekerjasama dengan komunitas HONG BANDUNG. Di dalam KAMAJO terdapat beberapa fasilitas pembelajaran anak berbasis permainan tradisional seperti lapangan permainan, kolam ikan dan media edukasi lainnya seperti tempat outbond dan aula KAMAJO.

Tujuan dari kegiatan penelitian berbasis pendampingan ini adalah memberikan gambaran strategi yang dapat dilakukan dalam upaya menumbuhkan motivasi belajar para peserta didik, khususnya peserta didik pada jenjang MI. Kemudian dipaparkan pula tentang hambatan yang dihadapi dalam penerapan strategi tersebut, serta manfaatnya. Diharapkan hasil penelitian ini juga dapat menjadi inspirasi bagi para pengajar di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari jenjang PAUD, sekolah dasar, menengah hingga tinggi, yang mungkin bisa dikembangkan lagi menurut kondisi serta situasi setiap tingkat jenjang pendidikan. Dengan begitu, hambatan dalam pelaksanaan sistem pembelajaran SFH sebagai dampak COVID-19, terkait motivasi belajar peserta didik dapat teratasi dengan baik.

METODOLOGI

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Peneliti menggunakan jenis pendekatan penelitian kualitatif deskriptif dikarenakan peneliti bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan baru serta gambarnya terkait dengan strategi apa yang digunakan guru kelas untuk menghidupkan motivasi belajar para peserta didik yang harus menghadapi kebijakan Study From Home (SFH) akibat bencana wabah COVID-19 yang menyerang Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan terhadap peserta didik MI Amiruddin Kela IV yang berjumlah 31 anak dan ditambah dengan siswa siswi dari penduduk sekitar yang berjumlah 5 anak. Peneliti melaksanakan kegiatan ini mulai dari bulan Agustus 2020 dimana kebijakan SFH sudah mulai diterapkan di MI Amiruddin Blendren, hingga September 2020. Berikut tahapan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti .



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai penganalisa dan pengamat data yang kemudian juga sekaligus melaporkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode observasi mendalam serta dokumentasi. Dengan kondisi di tengah wabah COVID-19 ini, observasi dilakukan dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan seperti cuci tangan dan menjaga jarak 1 meter. Metode dokumentasi yang dipakai oleh peneliti yaitu mengamati beberapa aspek pendukung serta kendala yang terjadi selama di lapangan, serta di gunakan untuk menyimpan bukti fisik pelaksana KKM di Kampung Main Mojopahit (KAMAJO).

HASIL DAN PEMBAHASAN

- **Kondisi Sebelum Pendampigan**

Adanya kebijakan Study From Home (SFH) akibat bencana wabah COVID-19 yang menyerang Indonesia menyebabkan berubahnya sistem pembelajaran yang diterapkan pada setiap lembaga pendidikan. Sistem pembelajaran yang biasanya dilaksanakan dengan tatap muka secara langsung di sekolah, namun sekarang harus dilaksanakan dengan sistem jarak jauh. Dari segi metode hingga sarana pembelajaran tentu mengalami perubahan demi menyesuaikan kondisi SFH dengan segala keterbatasan yang ada, yang berjalan tidak seperti proses pembelajaran biasanya. Perubahan tersebut terjadi mulai dari jenjang pendidikan anak usia dini, dasar, menengah, hingga tinggi. Lalu, bagaimanakah perubahan tersebut dalam lembaga MI?

Berdasarkan keterangan dari guru kelas, biasanya para peserta didik MI Amiruddin mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah bersama guru kelas seminggu sebanyak tiga kali, yaitu hari Selasa, Rabu, dan Jumat. Setelah adanya kebijakan SFH, sistem pembelajaran diubah menjadi

pemberian tugas yang tetap disesuaikan dengan jadwal belajar seperti biasanya. Tugas yang diberikan sebanyak tiga tugas yang diberikan setiap seminggu sekali di awal pekan. Kemudian, setiap peserta didik mengirim hasil pengerjaan tugasnya sesuai jadwal belajar di sekolah biasanya yaitu pada setiap hari Selasa, Rabu, dan Jumat. Tugas yang diberikan pada awal pekan, biasanya wali murid ke sekolah untuk mengambil bahan tugas yang disediakan oleh sekolah, juga untuk mendapatkan penjelasan langsung dari guru berkenaan dengan cara mengerjakan tugas yang diberikan untuk meminimalisir kesalahpahaman pengerjaan tugas.

Pemaparan tersebut di atas sebagai sampel cukup menggambarkan bagaimana perubahan sistem pembelajaran yang ada di lembaga MI. Adanya perubahan tersebut tentu mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Padahal, motivasi belajar sangatlah penting bagi siswa dalam suatu proses pembelajaran. Melihat betapa pentingnya motivasi belajar siswa dengan dihadapkan perubahan sistem pembelajaran dalam kebijakan SFH di tengah wabah COVID-19 ini, maka guru perlu mencari strategi- strategi sebagai upaya untuk menghidupkan motivasi belajar peserta didik. Upaya tersebut tentunya harus efektif dan sesuai bila diterapkan pada jenjang MI. Sehingga adanya hambatan perihal motivasi belajar tersebut dapat teratasi dengan solusi yang tepat.

- **Strategi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MI dalam Penerapan Kebijakan SFH**

Pada tahap pertama, strategi perencanaan pada bulan agustus 2020, tim KKM mengadakan pertemuan dengan pembimbing KKM untuk mendiskusikan kegiatan yang akan dilakukan. Pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional pada pembelajaran MI kelas IV MI Amiruddin dilaksanakan pada bulan Agustus 2020. Waktu yang digunakan untuk melaksanakan tindakan pada tahap pelaksanaan ini adalah 1 bulan dengan rincian 4x observasi dan tiap pertemuan terdiri dari 75 menit bermain serta 75 menit belajar. Pada tahap pelaksanaan ini, yang melaksanakan adalah peneliti sendiri dan dibantu TIM KKM dari kampus, sedangkan observer bertindak sebagai pengamat. Urutan pelaksanaannya sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebagai berikut: 1) Kegiatan

Pendahuluan, 2) Kegiatan Inti, 3) Kegiatan Penutup. Refleksi dilakukan setelah melakukan tindakan pada pertemuan I, yaitu minggu pertama bulan agustus dan akan diteruskan pada pertemuan tahap ke II dan seterusnya pada minggu-minggu selanjutnya. Adapun permainan tradisioal yang di pakai dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar diantaranya:

1. Petak Umpet

Salah satu materi pembelajaran yang bisa dibawa dengan metode pembelajaran yang satu ini adalah: Bahasa Inggris. Dalam permainan petak umpet, seorang siswa yang berjaga bisa diharuskan menghitung menggunakan bahasa Inggris yang dipelajari di kelasnya. Atau bisa juga menghitung menggunakan beberapa kosakata bahasa Inggris. Bapak/Ibu Guru bisa menyepakati terlebih dulu berapa jumlah yang harus dihitung.

2. Congklak

Materi apa yang cocok untuk diajarkan dengan congklak? Salah satunya bisa diterapkan di mata pelajaran matematika. Bapak/Ibu Guru bisa mengajarkan konsep dasar Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dengan permainan congklak.

3. Gobak Sodor

Materi yang bisa diajarkan adalah pembelajaran PKN atau materi yang berhubungan dengan kerja sama. Para siswa akan merasakan pengalaman langsung bagaimana permainan tradisional ini dapat mengajarkannya cara bekerjasama yang baik dan benar.

4. Engklek

Engklek bisa digunakan sebagai alat bantu untuk mengingat dan menghafal sebuah konsep pelajaran.

Pelaksanaan strategi pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional di Kampung Main Mojopahit (KAMAJO) disertai ringkasan deskripsi pelaksanaannya bisa dilihat di bawah ini:



Gambar 2. Kegiatan Belajar Sambil Bermain

Gambar tersebut menunjukkan dimana TIM KKM melakukan strategi pembelajaran dengan media permainan tradisional dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak MI. Dengan begitu anak menjadi lebih merasa terapresiasi dan bersemangat dalam mengerjakan tugas-tugasnya. Kemudian, TIM KKM juga memberikan ucapan terima kasih kepada orangtua yang telah meluangkan waktunya mendampingi peserta didik dalam menyelesaikan tugasnya. Sehingga, orangtua juga merasa termotivasi untuk bersemangat dalam mendampingi anaknya belajar di rumah. Selain itu, tak lupa guru juga menyampaikan harapannya sebagai bentuk doa agar keadaan lekas membaik, sehingga anak-anak dapat belajar dan bermain bersama kembali di sekolah.

TIM KKM juga menjelaskan bahwa penerapan cara tersebut menunjukkan dampak positif dimana anak semakin bersemangat dalam mengerjakan tugasnya. Anak berlomba-lomba untuk segera mengerjakan dan mengirimkan tugas kepada guru kelas. Terkadang mungkin dalam suatu kondisi dimana orangtua masih sibuk atau lupa mengajak anak untuk

mengerjakan tugas, sehingga anak belum mengerjakan tugas. Usaha meningkatkan motivasi belajar siswa melalui permainan tradisional tersebut dapat pula menjadi suatu bentuk apresiasi atau penghargaan bagi peserta didik. Sebab, ketika anak melihat bahwa ia beserta hasil kerja tugasnya diposting oleh gurunya dan dapat dilihat oleh banyak orang menjadi sumber kepuasan dan kebahagiaan tersendiri bagi anak. Meskipun tidak berwujud secara fisik, namun bagi peserta didik, penghargaan menjadi suatu kebanggaan yang sangat luar biasa. Hal tersebut semacam reward tak berwujud dari guru kepada siswa. Pemberian reward dapat menjadi suatu rangsangan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga anak merasa bahwa yang telah dilakukannya tidak sia-sia karena telah dihargai.

Upaya yang dipaparkan di atas dilakukan, sebab motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran. Sebab, hasil belajar siswa akan sangat dipengaruhi oleh hal tersebut. Hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan salah satu cara yaitu meningkatkan motivasi serta minat siswa yang dapat dicapai dengan meningkatkan kualitas guru dalam hal karakter pribadi maupun cara mengajarnya (Ricardo & Meilani, 2017:188–201). Selain itu, hasil belajar yang diperoleh siswa akan tercapai secara optimal bila ada motivasi belajar yang sangat menentukan intensitas dari usaha belajar siswa, dapat mendorong siswa untuk melakukan sesuatu, menentukan kemana arah yang siswa lakukan, menyeleksi apa yang siswa lakukan, serta mendorong siswa dalam berusaha mencapai prestasi, dimana disinilah guru berperan sebagai motivator siswa (Manizar, 2015:204-222). Pemaparan tersebut menunjukkan betapa berpengaruhnya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga, menjadi suatu keharusan bagi para guru untuk mencari cara sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, agar hasil belajar yang diperoleh dapat maksimal, terutama dalam kondisi di tengah wabah COVID-19 seperti ini.

- **Hambatan Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dengan Permainan Tradisional**

Faktor penghambat pertama berhubungan dengan orangtua peserta didik. Orangtua merupakan salah satu faktor dari luar diri anak yang dapat mempengaruhi minat belajar, dimana dukungan dari orangtua dapat berupa dukungan emosional (kepedulian, perhatian, motivasi), dukungan penghargaan (dorongan positif atau pemberian reward), dukungan instrumental (biaya dan fasilitas belajar), serta dukungan informasi (petunjuk, saran, nasehat) (Diniaty, 2017:90-100). Selain itu, perhatian yang diberikan oleh orangtua kepada anak dapat meningkatkan motivasi belajar anak dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah. Sayangnya, di MI Amiruddin dan warga sekitar khususnya, peran orangtua yang sangat urgen ini menjadi salah satu penghambat dalam pelaksanaan upaya peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui permainan tradisional. Misalnya, orangtua yang tidak bersemangat atau telaten dalam membimbing anaknya untuk mengerjakan tugas serta melakukan pengumpulan tugas. Terkadang, ada anak yang memiliki semangat tinggi, namun orangtuanya yang malas, begitupun sebaliknya. Sehingga untuk mensukseskan pendampingan ini perlu keseimbangan semangat yang tinggi antara orangtua dan anak.

Faktor berikutnya yang dapat menghambat dalam menghidupkan motivasi belajar siswa berkenaan dengan sarana pembelajaran. Dalam pelaksanaan pendampingan ini tentu sarana yang paling dibutuhkan adalah ketersediaan alat permainan yang baik dan memadai sebagai penghubung dalam proses pembelajaran. Padahal, terpenuhinya sarana pembelajaran merupakan suatu kemutlakan yang harus tersedia. Jika tidak, maka tentu saja akan menghambat jalannya pembelajaran. Sarana dan prasarana pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap motivasi belajar peserta didik, dimana bila pemenuhan sarana prasarana meningkat, maka akan diikuti pula meningkatnya motivasi belajar siswa (Putra & Afriansyah, 2019).

- **Hasil Obserasi Terhadap Siswa MI dalam Pembelajaran dengan Media Permainan Tradisional**

Dalam mengetahui tingkat motivasi belajar pada siswa terdapat beberapa indikator motivasi belajar siswa meliputi:

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak MI Dengan Media Permainan Tradisional Di Kampung Main Mojopahit

- a. Ketekunan dalam belajar
- b. Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar
- c. Ulet dalam menghadapi kesulitan
- d. Mandiri dalam belajar
- e. Keinginan berhasil dalam belajar

Dengan tingkat nilai skor dibawah ini:

A : Sangat Tinggi

B : Tinggi

C : Sedang

D : Rendah

E : Sangat Rendah

Dalam penelitian ini dilakukan 4 kali observasi, dengan rincian 1 kali sebelum eksperimen, dan 3 kali sesudah ekseperimen. Didapatkan hasil persentase peningkatan seperti tabel di bawah ini:

1. Observasi Pra-Eksperimen

	Indikator	A	B	C	D	E	Total
a	Ketekunan dalam belajar	8,3%	13,9%	16,7%	25,0%	36,1%	100 %
b	Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	5,6%	11,1%	16,7%	27,8%	38,9%	100 %
c	Ulet dalam menghadapi kesulitan	8,3%	19,4%	8,3%	19,4%	44,4%	100 %
d	Mandiri dalam belajar	8,3%	13,9%	13,9%	25,0%	38,9%	100 %
e	Keinginan berhasil dalam belajar	2,8%	13,9%	16,7%	27,8%	38,9%	100 %
	Rata-rata Ketuntasan	6,7%	14,4%	14,4%	25,0%	39,4%	

Dari tabel diatas didapatkan MODUS dari rata-rata ketuntasan terdapat pada kriteria sangat rendah yakni 39,4%, yang menunjukkan bahwa dari 5 indikator diatas masih terbilang sangat rendah, artinya tingkat motivasis siswa dalam belajar SFH masih sangat rendah.

2. Observasi Ke-1

	Indikator	A	B	C	D	E	Total
a	Ketekunan dalam belajar	22,2%	13,9%	19,4%	25,0%	19,4%	100 %
b	Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	5,6%	11,1%	27,8%	27,8%	27,8%	100 %
c	Ulet dalam menghadapi kesulitan	8,3%	19,4%	22,2%	33,3%	16,7%	100 %
d	Mandiri dalam belajar	8,3%	30,6%	25,0%	25,0%	11,1%	100 %
e	Keinginan berhasil dalam belajar	11,1%	13,9%	19,4%	27,8%	27,8%	100 %
	Rata-rata Ketuntasan	11,1%	17,8%	22,8%	27,8%	20,6%	

Dari tabel diatas didapatkan MODUS dari rata-rata ketuntasan terdapat pada kriteria rendah yakni 27,8%, yang menunjukkan bahwa dari 5 indikator diatas masih terbilang rendah, artinya tingkat motivasi siswa dalam belajar SFH masih rendah, akan tetapi mengalami peningkatan dari Pra-Eksperimen.

3. Observasi Ke-2

	Indikator	A	B	C	D	E	Total
a	Ketekunan dalam belajar	27,8%	13,9%	19,4%	25,0%	13,9%	100 %
b	Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	5,6%	38,9%	27,8%	13,9%	13,9%	100 %
c	Ulet dalam menghadapi kesulitan	8,3%	33,3%	25,0%	27,8%	5,6%	100 %
d	Mandiri dalam belajar	8,3%	30,6%	25,0%	25,0%	11,1%	100 %
e	Keinginan berhasil dalam belajar	25,0%	33,3%	19,4%	13,9%	8,3%	100 %
	Rata-rata Ketuntasan	15,0%	30,0%	23,3%	21,1%	10,6%	

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak MI Dengan Media Permainan Tradisional Di Kampung Main Mojopahit

Dari tabel diatas didapatkan MODUS dari rata-rata ketuntasan terdapat pada kriteria tinggi yakni 30,0%, yang menunjukkan bahwa dari 5 indikator diatas sudah menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan, artinya tingkat motivasi siswa dalam belajar SFH sudah tinggi.

4. Observasi Ke-3

	Indikator	A	B	C	D	E	Total
a	Ketekunan dalam belajar	55,6%	13,9%	19,4%	8,3%	2,8%	100 %
b	Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	25,0%	33,3%	13,9%	13,9%	13,9%	100 %
c	Ulet dalam menghadapi kesulitan	27,8%	19,4%	19,4%	27,8%	5,6%	100 %
d	Mandiri dalam belajar	41,7%	25,0%	8,3%	22,2%	2,8%	100 %
e	Keinginan berhasil dalam belajar	30,6%	33,3%	19,4%	13,9%	2,8%	100 %
	Rata-rata Ketuntasan	36,1%	25,0%	16,1%	17,2%	5,6%	

Dari tabel diatas didapatkan MODUS dari rata-rata ketuntasan terdapat pada kriteria sangat tinggi yakni 36,1%, yang menunjukkan bahwa dari 5 indikator diatas sudah menunjukkan hasil peningkatan yang sangat signifikan, artinya tingkat motivasi siswa dalam belajar SFH sudah sangat tinggi.

Dari keempat tabel observasi diatas terlihat bahwa terjadi peningkatan motivasi siswa dalam belajar dengan menggunakan media permainan tradisional di Kampung Main Mojopahit (KAMAJO), mulai dari Pra-Eksperimen yang menunjukkan bahwa MODUS (data terbanyak) ada pada kriteria **sangat rendah**, kemudian beranjak pada observasi ke dua dan seterusnya sampai dengan observasi ke empat dengan MODUS (data terbanyak) ada pada kriteria **sangat tinggi**.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pendamping ini dapat disimpulkan bahwa bentuk strategi permainan tradisional untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kebijakan SFH di tengah wabah COVID-19 terbukti dapat digunakan. Beberapa hambatan yang kami temui ditemui dalam pelaksanaan metode tersebut berhubungan dengan aspek orangtua peserta didik dan sarana pembelajaran (alat permainan). Adanya penerapan permainan tradisional tersebut memberikan manfaat berupa tumbuhnya motivasi belajar siswa, melatih kedisiplinan siswa, serta membantu meningkatkan kedekatan antara orangtua dan anak. Meski cara ini terbilang sederhana, namun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa cara ini cukup efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dalam penerapannya pun dibutuhkan konsistensi pihak-pihak terkait dalam melaksanakannya, agar hasil yang diperoleh dapat maksimal. Selain itu, kerja sama dari orangtua juga dibutuhkan agar pelaksanaan SFH dapat berjalan secara optimal sebagaimana yang diharapkan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti sampaikan kepada Lembaga MI Amiruddin, khususnya kelas IV beserta dewan guru selaku objek dalam penelitian pendampingan ini. Rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya juga peneliti persembahkan kepada bapak/ibu dosen pembimbing yang senantiasa tanpa rasa lelah memberikan bimbingan kepada kami semua. Penelitian pendampingan ini tentu tidak akan terlaksana dengan baik jika tanpa bantuan beliau. Sekali lagi peneliti ucapkan terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulina, C. N. (2018). Penerapan Metode Whole Brain Teaching dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.1>
- Cahyono, N. (2011). Transformasi Permainan Anak Indonesia. Artikel.

<http://permatanusantara.blogspot.com>. Diakses Pada tanggal 20 September 2020.

Damanik, B. E. (2019). Pengaruh Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi

Belajar. Publikasi Pendidikan, 9(1), 46. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i1.7739>

Diniaty, A. (2017). Dukungan Orangtua terhadap Minat Belajar Siswa. Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami, 3(1), 90-100. Diambil

dari <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/attaujih/article/view/592>

Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. Lantanida Journal,

5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>

Fathurrahman. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Sejarah [Preprint]. <https://doi.org/10.35542/osf.io/stnwa>

Febriany, R., & Yusri, Y. (2013). Hubungan Perhatian Orangtua Dengan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mengerjakan Tugas-Tugas Sekolah. Konselor, 2(1). <https://doi.org/10.24036/0201321727-0-00>

Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19.

Indonesian Journal of Educational Science (IJES), 2(2), 81–89. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>

Halodoc. (2020, Maret 2). Begini Kronologi Lengkap Virus Corona Masuk Indonesia. Diambil

dari <https://www.halodoc.com/kronologi-lengkap-virus-corona-masuk-indonesia>

Hapsari, R. P., & Christiana, E. (2013). Studi Tentang Pelaksanaan Pemberian Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Kelompok-A Di TK Islam Al-Azhar 35 Surabaya. Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling UNESA, 4(1), 274–284. Diambil dari

<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/6591>

Hasanah, U. (2015). Hubungan Lingkungan Sekolah dan Motivasi Belajar Dengan Hasil

Belajar IPS Siswa Kelas VIII Di MtsN Amuntai. Jurnal Socius, 4(2). <https://doi.org/10.20527/jurnalsocius.v4i2.3314>

Herawati, R., Mujahidin, E., & Hamat, A. A. (2019). Hubungan Motivasi Dan Kreativitas Guru

- Dalam Mengajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Di Madrasah Aliyah Negeri 4 Bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 235. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v8i2.1507>
- Ibrahim, A. M. (2020, April 26). Dampak Covid-19 Terhadap Perekonomian dan Kebijakan Pemerintah Indonesia. Diambil 2 Juni 2020, dari <https://sukabumiupdate.com/> website: <https://sukabumiupdate.com/detail/bale-warga/opini/68505-Dampak-Covid-19-Terhadap-Perekonomian-dan-Kebijakan-Pemerintah-Indonesia>
- Ikranagara, P. (2015). Pemberian Reward Dan Punishment Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 1 Kejobong Purbalingga. *BASIC EDUCATION*, 4(2). Diambil dari <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/13568>
- Iswinarti. (2010). Nilai-nilai Terapiutik Permainan Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar. Naskah Publikasi. www.google.com. Diakses tanggal 21 September 2020
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru: Hambatan, Solusi Dan Proyeksi. 1–10. Diambil dari <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/30518>
- Manizar, E. (2015). Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Belajar. 1(2), 204–222. Diambil dari <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/Tadrib/article/view/1047>
- Nasution, M. R. (2020). Covid-19 Tidak Menjadi Hambatan Pendidikan Di Indonesia?
- Kurniati, E. (2011). Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2020 tentang Pedoman

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak MI Dengan Media Permainan Tradisional Di Kampung Main Mojopahit

- Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019. , Pub. L. No. Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 326 (2020).
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014
tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. , Pub. L. No. Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1679 (2014).
- Putra, A. D., & Afriansyah, H. (2019). Pentingnya Sarana dan Prasarana Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa SMAN 16 Tebo [Preprint]. <https://doi.org/10.31227/osf.io/yt4b7>
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Siregar, H. I. (2015). Peningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Microsoft Excel Dengan Menggunakan Metode Tutor Sebaya Di Kelas VIII-D SMP Negeri 1 Batangkuis. *SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 4(1), 127–140. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v4i1.2982>
- Subarto. (2020). Momentum Keluarga Mengembangkan Kemampuan Belajar Peserta Didik Di Tengah Wabah Pandemi Covid-19. *ADALAH*, 4(1), 3–18. <https://doi.org/10.15408/adalah.v4i1.15383>
- Suryani, M. (2015). Meningkatkan Motivasi Belajar Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 04 Pasar Pandan Air (PPA) Mati Solok Melalui Metode Inquiry. Inovasi Pembelajaran Berbasis Riset di Sekolah Dasar, 1, 1. Diambil dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/prosidingpgsd/article/view/4872>
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. , Pub. L. No. Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301 (2003).
- Yahdillah. (2019). Meningkatkan Kedisiplinan Siswa [Preprint]. <https://doi.org/10.31227/osf.io/qxkgu>